



ATTIVITÀ PREADO

Viene proposto lo schema di una giornata per i preadolescenti a tema giochi di ruolo. I ragazzi si troveranno catapultati all'interno di essi e, una volta deciso in quale categoria di personaggi stare, dovranno creare il proprio personaggio. Ragionando poi sui lati positivi e negativi di ciascuno, si penserà a come migliorare le proprie capacità. A seconda dei carismi di ogni "fazione", i diversi gruppi dovranno implementare le proprie skills facendo qualcosa di concreto per l'oratorio.

ATTIVAZIONE

Un educatore fa da master del gioco. I ragazzi sono invitati a entrare in un gioco di ruolo.

Viene consegnata a ciascun ragazzo una carta (Nota: bisogna dire ai ragazzi che questa sarà usata e che dovranno portarla con loro tutto il giorno), simile a una carta da gioco.

Ogni ragazzo sarà quindi un personaggio e dovrà giocare.

Dopo un'introduzione fatta dal master su una terra lontana, abitata da esseri fantastici, si spiegano ai ragazzi i diversi personaggi, con le specifiche caratteristiche. Qui degli esempi da poter modificare a piacimento:

1. Elfo: persona razionale, fredda e distaccata. Molto intelligente, è capace di risolvere numerosi problemi con l'uso delle sue capacità psichiche.
2. Umano: persona emotiva, talvolta irruente, ma dal gran cuore. Agisce mosso dalle emozioni profonde, con grande senso del rispetto e delle gerarchie.
3. Stregone: persona capace di lavorare molto bene sotto pressione, carismatica, leader nato che trascina gli altri con le parole.
4. Folletto: persona molto umile, dolce e solare. Solitamente di poche parole, ma con un gran cuore. Sa donarsi agli altri con uno stile amato e invidiato da tutti.
5. Sciamano: persona spesso gioiosa. Ama far divertire gli altri facendo il buffone; molto intelligente, capace di trovare il bello negli altri.

FASE I: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ciascun ragazzo dovrà scegliere la propria appartenenza a seconda delle affinità caratteriali e scrivere nella parte corrispondente della carta.

Successivamente tutti dovranno prendersi del tempo per creare concretamente il proprio personaggio, facendo un disegno che lo rappresenti, con alcuni elementi di fantasia.

Si chiede quindi ai ragazzi di inventare tre punti di forza e tre debolezze, a partire dai propri. Si può anche ragionare per contrappasso: ad esempio un ragazzo fisicamente fragile potrà sviluppare un personaggio con una forza esagerata, oppure un ragazzo che si sente sempre ai margini del gruppo potrebbe dare al suo il dono dell'invisibilità.





ORATORIO ESTIVO 2021

FASE 2: CONFRONTO

Divisi a gruppetti (secondo l'appartenenza del personaggio o creando gruppi formati da un componente di ciascuna fazione), assieme agli educatori, si ragiona sulla propria personalità e sulle caratteristiche che un personaggio deve avere.

FASE 3: ACQUISIZIONE DELLE SKILLS

Ciascun personaggio deve avere delle competenze specifiche. Per acquisire i punteggi si dovranno affrontare delle sfide (es. intelligenza, abilità...).

LABORATORIO

Si può far realizzare ai ragazzi i costumi che rappresentino i propri personaggi, creare dei video di presentazione (musica di sottofondo del gioco o del film da cui hanno preso spunto) con le proprie capacità, eccetera.



SFILATA

Si può creare una sfilata, oppure dei video introduttivi di ogni personaggio (es. presentazione dei calciatori nei videogiochi).

